

 XBOX 360.

BINARY DOMAIN™





⚠ ADVERTENCIA: antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

Año 2080, Bahía de Tokio. La que una vez fuera una deslumbrante bahía ha quedado abandonada en el silencio. Sus calles permanecen desiertas. El calentamiento global que comenzó en el siglo XX provocó que el nivel del mar alcanzase niveles insospechados. Después de 50 años, continúa la construcción de un enorme muro de 100 metros de altura alrededor de la Bahía de Tokio. El sargento Dan Marshall, de la fuerza especial conocida como "Unidad Óxido", avanza bajo el mar, de noche, mientras observa este dique.

Siguiendo las órdenes de la Asociación Internacional de Tecnología Robótica (IRTA, por sus siglas en inglés), una organización de inspección de las Naciones Unidas, Dan deberá arrestar a Yoji Amada, el fundador de Amada Corporation, el mayor fabricante de robots de todo Japón. Se cree que el Dr. Amada está creando robots con características humanas: los denominados "Hijos del Éter". Esto contraviene las resoluciones del tratado internacional que prohíbe su fabricación.

El gobierno japonés, que ha adoptado una política aislacionista, no dudará en matar a cualquier visitante ilegal. En otras palabras, el escuadrón de Dan tendrá que enfrentarse a los disparos de los robots de seguridad que se encargan de la defensa del país. En el rostro de Dan, sin embargo, se discierne una intrépida sonrisa; por algo lo llaman el "Superviviente". Los cadáveres metálicos cubren el suelo tras cada enfrentamiento armado al que se enfrentan. Dan y la Unidad Óxido se infiltran en Tokio, si bien desconocen el verdadero peligro que corre la humanidad...

BINARY DOMAIN™

ÍNDICE

ANTES DE EMPEZAR.	2
CÓMO SE JUEGA	4
Xbox LIVE.	11
OPCIONES	14
ASISTENCIA TÉCNICA	16

Gracias por comprar *BINARY DOMAIN™*. Ten en cuenta que este software está diseñado para su uso en el Sistema de entretenimiento y videojuegos Xbox 360® de Microsoft®. Asegúrate de leer este manual detenidamente antes de empezar a jugar.

ANTES DE EMPEZAR

CONFIGURACIÓN EN TELEVISORES DE ALTA DEFINICIÓN

Para poder visualizar el juego en alta definición, conecta tu Consola Xbox 360® a un televisor con HDMI o un componente de entrada usando un Cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360 o un Cable audio/vídeo HDMI Xbox 360. Si usas un Cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360, pon el interruptor del puerto AV en posición "HDTV". Esta posición tienes que elegirla en la Interfaz Xbox en caso de que el televisor sea compatible con resoluciones de alta definición de los tipos 720p, 1080i y 1080p.

Mando Xbox 360®



AURICULARES CON MICROFONO

Este juego es compatible con los auriculares con micrófono para los comandos de voz durante el juego principal y para charlar en el modo Xbox LIVE®. En caso de usar Auriculares Xbox 360, conéctalos al Mando Xbox 360. Si usas auriculares inalámbricos, tendrás que emparejarlos con tu consola Xbox 360. Consulta el manual de instrucciones de los auriculares para más información sobre su configuración.

CONTROLES DEL MENÚ

Usa el stick izquierdo o el mando D para seleccionar, el Botón A para seleccionar/confirmar y el Botón B para volver/cancelar.

MENÚ PRINCIPAL

En la pantalla del título, pulsa el Botón B para acceder al menú principal.

CAMPAÑA

Este es el modo principal del juego. Selecciona una de las siguientes opciones:



CONTINUAR

Vuelves a la última partida jugada. Continuarás desde el último punto de control que alcanzaste.

NUEVA PARTIDA

Empieza una partida nueva. Si no hay datos guardados, no podrás elegir otra opción. Elige primero la dificultad del juego (**CAMINO DE ROSAS, ÓXIDO, o SUPERVIVIENTE**). A continuación elige **Crear nuevos datos guardados** para crear un nuevo espacio de datos guardados o uno ya existente para sobrescribirlo.

CARGAR PARTIDA

Selecciona los datos guardados para continuar una partida.

Xbox LIVE

Accede al modo Xbox LIVE (pág. 11) para jugar con o contra uno o más jugadores.

OPCIONES

Accede al menú de opciones (pág. 14).

Guardado automático



El juego guardará automáticamente en puntos clave de la partida. No apagues la consola cuando el juego esté guardando. Cuando se esté guardando, se mostrará este icono.



CÓMO SE JUEGA

Esta descripción se basa en el modo CAMPAÑA. Sin embargo, gran parte de esto también se aplica al modo Xbox LIVE.

INTERFAZ

1 Tu objetivo actual

2 Créditos

Puedes gastar tus créditos en la tienda (pág. 10).

3 Botiquines de primeros auxilios restantes

4 Arma equipada

5 Munición

Arriba: cantidad en el cargador actual

Abajo: total en el arma actual

6 Onda de choque

Arriba: barra biónica

Abajo: total de disparos disponibles

7 Estado del micrófono

8 Información sobre los miembros del equipo

Encima de cada miembro del equipo aparecerá un indicador. El color de su pulso indica su estado de salud (blanco/amarillo/rojo). Si hay un cambio en el nivel de confianza (pág. 8), aparecerá una flecha hacia arriba/abajo sobre el indicador que mostrará esto. Si el personaje sale de la pantalla, el indicador aparecerá cerca del borde la pantalla para indicar la dirección aproximada donde se encuentra el mismo. La Información sobre los miembros del equipo se puede activar o desactivar durante la acción pulsando el Botón **C**.

9 Retícula

Cuando apuntes, aparecerá una retícula. La apariencia de la misma cambiará según el arma que uses.

10 Icono de acción

Cuando debas hacer cierto tipo de acciones, aparecerá un icono de acción junto con el botón (o maniobra) necesarios para realizarla.



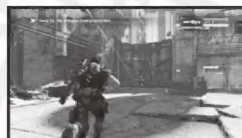
ELIGE A LOS MIEMBROS DEL GRUPO

La partida empieza con Dan (tú) y Big Bo. A medida que progrese esta, se os unirán más miembros. Los miembros se dividirán en grupos y en grupos más pequeños antes de algunas misiones. Pulsa el Botón **V** para comprobar el estado de los miembros (excepto Dan). Ver ESTADO (pág. 10) para más información.



CONTROLES

Existen dos tipos de controles (Modo Asalto y Modo Explorador) con sus pequeñas diferencias. Puedes cambiar esto en Opciones (pág. 14). Algunos botones tienen asignadas varias funciones, dependiendo de la situación.



MOVIMIENTOS

Usa el stick izquierdo para moverte adelante, atrás o hacia un lado. Mantén pulsado el Botón **A** (pulsa el stick izquierdo cuando juegues en Modo Explorador) mientras te mueves hacia delante para esprintar. Con el stick derecho controlarás la cámara. Ten en cuenta que el movimiento es relativo al ángulo de la cámara, así que al mover la cámara también cambiará la dirección en la que se mueve el personaje.

ESQUIVAR/ESCONDERSE/PASAR POR ENCIMA/USAR ESCALERA

Pulsa el Botón **A** mientras mueves el stick izquierdo en una dirección para dar una voltereta en esa dirección y realizar un movimiento evasivo.

Cuando haya un objeto cercano tras el que te puedas situar, pulsa el Botón **A** para esconderte. Mientras te escondes, puedes disparar tu arma apuntando o sin mirar.



Cuando te ocultes detrás de un objeto no muy alto, como sacos de arena, puedes pasar por encima de ellos. Mueve el stick izquierdo hacia arriba y luego pulsa el Botón **A**.

Para subir o bajar por una escalera, colócate delante de ella y pulsa el Botón **A** para agarrarte. Entonces podrás moverte hacia arriba o abajo.

Nota: para pasar por encima de ciertos objetos es posible que tengas que usar el Botón **B** (en vez del Botón **A**) desde una posición de pie o de carrera. Mira el icono de acción que aparece para ver el botón que tienes que pulsar en cada ocasión.

OBSERVAR

Durante la partida y sobre todo durante los diálogos con tus compañeros de equipo verás un icono de cámara. Mantén pulsado el Botón **V** y la cámara enfocará el objeto en cuestión.



Durante algunas escenas sin combate, también verás el icono de la cámara sobre algunas personas, sobre todo tus compañeros de equipo, cuando te acerques a ellos. Pulsa el Botón **V** para entablar una conversación.

CÓMO USAR UN ARMA

Puedes disparar un arma pulsando el gatillo derecho. Aunque se puede disparar sin apuntar, es mejor apuntar manteniendo pulsado el gatillo izquierdo y usando el stick derecho para centrar la retícula. Aunque la munición se recarga automáticamente cuando se acaba en el cargador actual, puedes recargar pulsando el botón superior frontal derecho (botón **X** cuando juegues en Modo Explorador). Recuerda recoger munición antes de que se te acabe.



CAMBIAR DE ARMA

Normalmente puedes llevar cuatro armas, pero solo puedes usar una a la vez. Pulsa en el mando D para elegir el arma que quieres equipar.

Izquierda	Arma principal	Tu arma principal, rifle de asalto.
Derecha	Arma secundaria	Coge armas que encuentres o compres en la tienda como tu arma secundaria.
Arriba	Arma complementaria	Pistola de mano con munición ilimitada.
Abajo	Explosivos	Granadas que puedes lanzar a los enemigos.

Nota: En el modo Xbox LIVE tendrás un suministro de munición limitado para el arma complementaria.

Armas especiales

También hay armas especiales que puedes llevar además de los cuatro tipos anteriores. Este tipo se usará hasta que selecciones uno de los cuatro anteriores, en cuyo caso se descartará el arma que estabas usando. Si coges un escudo, te verás limitado a la hora de usar tu pistola. También hay otras armas con reglas diferentes. Estas armas/escudos no se pueden llevar más allá de ciertos puntos en el campo de batalla, como cuando subes una escalera o pesas al siguiente capítulo.



ONDA DE CHOQUE

La onda de choque es un poderoso ataque que puede destruir a enemigos y obstáculos. Solo se puede realizar con el rifle de asalto único de Dan. Primero cambia al arma principal, si no la tienes equipada. A continuación mantén pulsado el botón superior frontal derecho para que se muestre la barra bosónica. Cuando la barra esté llena suelta el botón superior frontal derecho para disparar.

Nota: la onda de choque no está disponible en el modo Xbox LIVE.

Cargar la onda de choque

Primero tendrás que cargar tu rifle de asalto con energía para lanzar una onda de choque. Encuentra una fuente de energía. Puedes ver la cantidad de energía que hay cargada en la barra bosónica. Cuando la barra bosónica esté llena al 100%, el número de disparos disponibles aumentará en uno (hasta el máximo actual).

ATAQUE CUERPO A CUERPO

Si hay un enemigo cerca, puedes golpear al enemigo con tu arma. Pulsa el Botón **X** (pulsa el stick izquierdo cuando juegues en Modo Explorador).



RECOGER OBJETOS

En general, los objetos se recogen pulsando el Botón **B**. En algunos casos, los objetos se recogen automáticamente cuando caminas por encima de ellos. Fíjate en los siguientes ejemplos:



Objetos

En muchos lugares concretos, encontrarás una caja de munición, botiquín, nanodispositivos o SECUR-COM. Ponte cerca de ellos y pulsa el Botón **B** para cogerlos.

Armas

Puedes recoger armas que han soltado enemigos destruidos y llevártelas como armas secundarias. Coge las armas como haces con los objetos. Si ya tienes otra arma secundaria, esa arma quedará descartada y se sustituirá por la que cojas. Las armas que descartes se pueden coger más tarde. Si ya tienes esa arma, al caminar sobre ella solo cogerás la munición. Puedes coger los explosivos del mismo modo.



Células bosónicas

Al destruir al enemigo aparecerán células bosónicas que podrás utilizar para cargar la barra bosónica. Puedes cogerlas caminando sobre ellas.

Capacidad máxima

Hay un límite de botiquines y munición que puedes llevar. Si intentas cogerlos cuando ya tienes todos los que puedes llevar, se mostrará uno de estos iconos, indicándote que ya llevas el máximo.



EXAMINAR

Para examinar varios objetos accesibles tales como Terminales de Venta (pág. 9) y otros dispositivos, colócate enfrente y pulsa el Botón **B**.

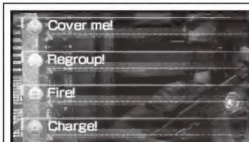


Controles durante los eventos especiales

Te encontrarás con varios eventos que requieren controles especiales, como deslizarte por el dique, montar en motos acuáticas u operar una grúa. Verás instrucciones de control bien antes o durante estos eventos.

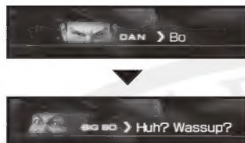
RECONOCIMIENTO DE VOZ

Si usas auriculares, puedes hablar al micrófono durante el juego y dar órdenes tácticas a tus compañeros de grupo o contestar a sus preguntas. También puedes dar órdenes a solo un compañero de grupo llamándolo por su nombre primero. Mantén pulsado el botón superior frontal izquierdo para ver una lista rápida de posibles órdenes/respuestas que puedes usar en cada ocasión. También tendrás acceso a una **Lista de palabras reconocidas** en OPCIONES RECONOCIMIENTO DE VOZ en Opciones (pág. 14) con una lista completa de palabras que este juego reconoce. La comunicación con tus compañeros de grupo también es importante para ganarte su confianza (ver abajo).



¿No tienes auriculares?

Puedes jugar a este juego sin auriculares, sin embargo tu habilidad para comunicarte con los miembros del grupo será limitada. Mantén pulsado el botón superior frontal izquierdo para mostrar una lista de órdenes/respuestas. Verás iconos de botones al lado de todas las órdenes/respuestas posibles. Pulsa el botón adecuado según tu elección.



COMPAÑEROS Y NIVEL DE CONFIANZA

Tus compañeros se mueven con una IA independiente que está influenciada por el Nivel de Confianza que tienen hacia ti. Si su nivel de confianza es alto, su eficacia en combate aumentará. Incluso puede que acepten seguir órdenes que no parezcan muy buenas. Si su nivel de confianza es bajo, estos podrían no seguir tus órdenes, por lo que bajará su eficacia en combate. Puedes comprobar el nivel de confianza en la pantalla de estado del menú de pausa (pág. 10).



El nivel de confianza aumentará o disminuirá según distintos factores. Por ejemplo, si cumples con éxito lo que te piden, su nivel de confianza aumentará. Si ayudas a los compañeros que estén gravemente heridos, también aumentará su confianza. Por otro lado, si no actúas según esperan o actúas a tu aire, su nivel de confianza bajará. Si disparas a tus compañeros (fuego amigo) también será una forma segura de perder su confianza.

La conversación con tus compañeros también influirá en el aumento o disminución del nivel de confianza. Por ejemplo, dependiendo de la respuesta que des a las preguntas de un compañero, su nivel de confianza aumentará o disminuirá un poco o mucho. También reaccionarán de forma distinta a la misma respuesta dependiendo de su nivel de confianza.

Algunos personajes también preferirán obtener ciertas respuestas de ti. Por ejemplo, a Big Bo le gusta que se le reconozca cuando lo hace bien. Descubre las características de cada compañero y comunícate según el personaje, pero recuerda que a veces también es necesario echarles la bronca cuando se estén pesando.



DAÑOS Y RECUPERACIÓN



Aunque el juego no muestra tu salud, puedes saber cuándo estás herido por el perímetro de la pantalla, que va cambiando al color rojo de la sangre. Intenta no recibir más daños y te recuperarás poco a poco.

Si tus heridas son graves, quedarás inmovilizado. Necesitarás un botiquín para recuperarte. Si tienes uno, pulsa el Botón **Q** para usarlo. Tus compañeros también te preguntarán si necesitas su ayuda. Puedes contestar con un comando de voz.

Tus compañeros también pueden resultar heridos en combate. Si te sobra un botiquín, acude en su ayuda y cúralos.

Si cualquier miembro del equipo, incluido tú, pasa demasiado tiempo en estado crítico, acabará muriendo. Esto significará el fracaso de la misión.

Nota: en algunas partes del juego, fracasará en tu misión si te hieren de gravedad aunque tengas un botiquín.



CRÉDITOS Y TERMINALES DE VENTA



Obtienes créditos venciendo a enemigos. Cuantas más partes del enemigo rompas, más créditos ganarás.

Con los créditos puedes comprar armas, munición y objetos o mejorar tu arma principal en un terminal de venta. Elige **TIENDA** para comprar armas/munición/objetos o **MEJORA** para mejorar tu arma principal. Para mejorar, elige el arma (compañero) y luego elige la parte que quieras mejorar.

Nota: si compras un arma, perderás el arma del mismo tipo que tuvieras anteriormente.




MENÚ DE PAUSA

Pulsa el Botón  para poner la partida en pausa y accede al menú de pausa.



ESTADO

Comprueba aquí el estado de tu equipo y las habilidades. Si estás dividido en grupos, solo podrás elegir a miembros de tu grupo. Selecciona a un miembro para ver su estado. Cuando estés viendo el estado de un miembro, pulsa el botón superior frontal izquierdo/derecho para ver el estado de otros personajes. Para cambiar su configuración de habilidades, pulsa el Botón .

Nanodispositivos y Configuración de habilidades

Los nanodispositivos son dispositivos que ofrecen mejoras a las habilidades del personaje. Se pueden obtener comprando en los terminales de venta o te los puedes encontrar en el campo de batalla. Puedes personalizar las habilidades colocando bloques de nanodispositivos en los espacios abiertos del grupo de habilidades. Los bloques de nanodispositivos ocupan hasta tres espacios y puedes continuar colocando nanodispositivos hasta completar seis espacios, como si fuese un puzzle. Elige con cuidado las habilidades que quieres mejorar.



ARCHIVOS DE DATOS

Consulta diferentes tipos de datos.

INFORMES DE LA IRTA

Consulta los informes de cada misión. Algunos se pueden obtener si encuentras el SECUR-COM en el campo de batalla.

DATOS DE ARMAS

Consulta todas las armas que aparecen en el juego. Estos datos se actualizarán al encontrar un arma nueva.

DATOS DE ENEMIGOS

Consulta los datos de todos los enemigos que aparecen en el juego. Estos se actualizarán cuando te encuentres a un nuevo enemigo.

CARGAR PUNTO DE CONTROL

Vuelve al punto de control anterior y continúa desde allí. Se perderán todos los datos que no se hayan guardado.

CARGAR CAPÍTULO

Selecciona el capítulo y la escena a la que quieres jugar. Tendrás que elegir **Crear nuevos datos guardados** para crear un nuevo espacio de datos guardados o elegir un espacio existente para sobrescribirlos.

OPCIONES

Accede a la pantalla de Opciones (pág. 14).

SALIR DEL JUEGO

Sal del juego y vuelve al menú principal.

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión con un mundo lleno de juegos, entretenimiento y diversión. Visita www.xbox.com/live para obtener más información.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familyssettings.

MENÚ DEL MODO Xbox LIVE

Elige **MODOS VERSUS** para jugar uno contra otro, equipo contra equipo o bien coopera con tus amigos en **INVASIÓN**.

Funciones de los botones en el menú del modo Xbox LIVE:

Botón X	Consulta los Marcadores , el Desafío (ver todos los desafíos relacionados con el arma o la puntuación de la batalla) o los Récords de juego .
Botón C	Modifica Configurar habilidades para cada clase, Configuración de charla (registra hasta cuatro mensajes personalizados) o Configurar nombre del clan . Configúralas antes de crear o unirse a una partida.

FUNCIONAMIENTO DE LOS MENÚS

Puedes unirse a una sala de espera o crear una para ser el anfitrión de la partida.

BÚSQUEDA DE PARTIDA

Encuentra una sala para una partida. Elige un conjunto de reglas (MODOS VERSUS) o misión (INVASIÓN) que quieras buscar o elige **Partida rápida** para buscar partidas disponibles. Una vez encontradas, elige una para unirse. Si no encuentras ninguna sala, pulsa el botón superior frontal derecho para buscar otra vez.

CREAR PARTIDA

Crea una sala y conviértete en el anfitrión. Primero elige **Partida pública** (abierta para todo el mundo) o **Partida privada** (solo para los jugadores invitados). Luego, en el menú disponible, elige crear regla/fase o misión. Si estás creando una partida pública, tendrás la opción de **Crear nombre de sala de espera**. Cuando estés listo, elige **Crear partida**.

Seleccionar reglas	Selecciona las reglas de la partida (MODOS VERSUS).
Seleccionar fase	Selecciona la fase a la que jugar.
Activar/ Desactivar fuego aliado	Activa o desactiva el fuego aliado (MODOS VERSUS).
Ir a la configuración de reglas	Crea reglas detalladas para la partida (MODOS VERSUS - solo en partidas privadas).

SALA DE ESPERA

Los jugadores participantes esperarán en la sala, el campo de batalla donde se jugará. Primero tendrás que elegir la clase antes de ir a la sala. Podrás moverte libremente hasta que el anfitrión empiece la partida.

Invitar a amigos

En la sala de espera, el anfitrión puede invitar a sus amigos. Pulsa el Botón **X**, luego selecciona un amigo al que enviar una invitación. Tus amigos pueden entrar en la sala aceptando tu invitación. Las invitaciones se pueden enviar desde partidas públicas y privadas. La única manera de acceder a partidas privadas es por invitación.

SELECCIONAR CLASE

Tendrás que elegir una clase de soldado con un conjunto de armas cuando entres en una sala, antes del empezar una ronda (o una partida con varias rondas) o cuando revivas después de que te maten. Usa tus puntos para comprar equipamiento adicional. Elige **Añadir equipación** y compra lo que necesites. Elige **Listo** cuando hayas acabado con las selecciones.

PANTALLA DEL MAPA

En la sala, pulsa el Botón **C** para acceder al mapa de la zona, el emblema de tu equipo (reglas de combate para el equipo) o el objetivo de misión. Si eres el anfitrión, es aquí donde decides cuándo comenzar la partida. También puedes acceder a la pantalla del mapa durante la partida, aunque con menos opciones en el menú; pero recuerda que la partida no se detendrá aun cuando estés consultando la pantalla del mapa.

Comenzar partida	Declarar comienzo de la partida/misión. Solo el anfitrión puede seleccionar esto.
Seleccionar clase	Cambiar de clase. Se puede seleccionar desde la sala.
Opciones	Cambia la configuración de los controles del juego.
Abandonar la partida	Abandona la partida. Si un anfitrión abandona, se elegirá a uno nuevo de entre los jugadores restantes.

MODOS VERSUS

Elige un tipo de partida donde todos jueguen de forma individual o una batalla en equipo, con un máximo de diez jugadores en dos equipos de cinco.

Después de la partida, se mostrarán dos fases candidatas para la partida siguiente y se decidirá una por mayoría de votos. Elige la que tú prefieras o pulsa el Botón **B** para salir.

INVASIÓN

Coopera con tus amigos para acabar con oleadas de enemigos que aparecen ronda tras ronda (hasta 50). ¿Hasta dónde puedes llegar? Después de superar una zona (cinco rondas) podrás cambiar de clase.

Los compañeros que mueran en una ronda no revivirán hasta el principio de la siguiente. Al final de la partida, pulsa el Botón **C** para volver a la sala o el Botón **B** para salir.

Charla

Envía mensajes rápidos a otros jugadores. Primero, mantén pulsado el botón superior frontal izquierdo para acceder a la lista de categorías de mensajes. Pulsa el botón que se corresponda con tu elección y luego el que se corresponda con tu mensaje. Aunque la mayoría de los mensajes ya están preestablecidos, puedes elegir hasta un máximo de cuatro mensajes personalizados antes de la partida (pág. 12).

Puntuaciones, puntos y experiencia

Obtienes puntuaciones, puntos y experiencia según tu rendimiento en el juego. Tu puntuación individual es el reflejo de acciones (como víctimas conseguidas o veces que has ayudado y curado a compañeros durante la partida) y aparecerá en el marcador. Los puntos se usan para comprar equipamiento. Al principio, se te dan 200 puntos antes de empezar la partida/misión. La experiencia se va acumulando a medida que vas jugando (o completando desafíos en INVASIÓN) y es la base sobre la que se decide tu nivel de jugador.

OPCIONES

Cambia diferentes opciones del juego. Primero, elige una de las cuatro categorías y luego elige las opciones que quieres cambiar. Si quieres restaurar una categoría a su configuración original, elige **Restaurar valores predeterminados** cuando se te presente la opción.

CONTROLES

Cambia distintas opciones relacionadas con los controles:

Tipo de control	Selecciona un tipo de control: Modo Asalto o Modo Explorador .
Invertir controles cámara	Selecciona la dirección de control de la cámara: Predeterminados , Invertir horizontal , Invertir vertical , o Vertical/Horizontal .
Velocidad de la cámara	Regula la velocidad de control de la cámara. Mueve la barra hacia – (más despacio) o + (más rápido).
Vibración	Activa o desactiva la vibración del mando.

PANTALLA

Cambia varias opciones relacionadas con la pantalla:

Brillo	Regula el brillo de la pantalla. Mueve la barra hacia – (más oscuro) or + más (más brillo).
Valor de gamma	Regula el brillo de los tonos medios. Mueve la barra hacia – (más oscuro) or + más (más brillo).
Tamaño pantalla	Ajusta el tamaño de visualización en pantalla. Mueve la barra hacia – (más pequeño) o hacia + (más grande).

OPCIONES DEL JUEGO

Cambia varias opciones relacionadas con el juego:

Mira asistida	Activa o desactiva la mira asistida. La opción Principiante solo estará disponible en la dificultad CAMINO DE ROSAS. En todos los demás niveles de dificultad se usará Normal .
Comandos de voz	Activa o desactiva los comandos de voz con el micrófono.
Subtítulos	Activa o desactiva los subtítulos.
Dispositivo de almacenamiento	Cambia de dispositivo de almacenamiento para guardar/cargar tus datos guardados. Esta opción solo está disponible cuando accedes desde el menú principal.

OPCIONES RECONOCIMIENTO DE VOZ

Prueba el reconocimiento de voz y ajusta la configuración. Debes tener unos auriculares con micrófono compatibles.

Prueba de reconocimiento de voz	Mira las palabras usadas para el reconocimiento de voz y comprueba cómo se te entiende con una prueba de reconocimiento de voz.
Lista de palabras reconocidas	Mira las palabras usadas para el reconocimiento de voz y comprueba cómo se te entiende con una prueba de reconocimiento de voz.
Calibra la puntuación aceptable	Puedes ajustar el grado de reconocimiento aceptable. Mueve la barra para aumentar/reducir el "Reconocimiento aceptable". Al bajar el nivel, harás que el juego trate palabras no reconocidas previamente como reconocidas. Sin embargo, esto puede producir una mayor cantidad de errores de reconocimiento. Pulsa el Botón V para devolver la barra a sus valores predeterminados.
Ruido aceptable	Fija el volumen del ruido de fondo para que el juego no perciba ni el sonido ambiente ni la música del juego.

Copyright (C) 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

This software uses specially-designed fonts created under license from FONTWORKS Inc. FONTWORKS and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc. The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

Voice Recognition provided by SpeechFX, Inc.

ASISTENCIA TÉCNICA

Para información sobre asistencia técnica en tu región
consulta:

www.sega.com/support

o llama al:

800 600 977

(llamada gratuita)

Salvo que se notifique lo contrario, los ejemplos de empresas, organizaciones, productos, personas y eventos que se representan en el juego son ficticios y sin relación intencionada, y que no debe inferirse, con empresas, organizaciones, productos, personas o eventos reales.

© SEGA y el logo de SEGA son marcas o marcas registradas de SEGA Corporation. Reservados todos los derechos. Sin limitar los derechos según la ley de propiedad intelectual, está terminantemente prohibida la copia no autorizada, adaptación, alquiler, préstamo, distribución, extracción, reventa, difusión o ejecución pública del Juego; del mismo modo está terminantemente prohibido cualquier modo de transmisión de este Juego, de la documentación adjunta o de parte de la misma, a menos que haya sido autorizado explícitamente por SEGA.